# RANARAMA

by

Steve Turner

## ENGLISH AND GERMAN INSTRUCTIONS

HEWSON

# Ranarama

by Steve Turner

## HINTS AND TIPS

To play Ranarama you are advised to read the detailed instructions carefully. However, in order to get you started, here are some brief hints and tips:

1. The aim of the game is to start on the top level of the dungeon and to defeat each warlock that you encounter.
2. Don't get sidetracked. The warlocks are the key to the game. Seek them out, destroy those around them, then jump on them.
3. Keep moving from room to room. As long as you are making new ground, you will come across energy crystals and warlocks. Use the maps to plan your progress.
4. Don't go down to other levels until you have plenty of runes and higher spells, or you won't last more than a few seconds.
5. If you lose your Power spell and are mortal, the first priority is to get to a Glyph of Sorcery and fire up a new Power spell.
6. Use runes sparingly. Only increase your firepower or shields when you have runes to spare.
7. Use Glyphs of Power to attack all the creatures in a room at one go.
8. When the time comes to change levels, if the Glyph of Travel takes you too deep, return and try another.

## BASIC CONTROLS

| **Joystick Controls** | **Keyboard Equivalent** |
|---|---|
| Up | A, S, D, F, G |
| Down | Z, X, C, V |
| Left | B, N |
| Right | M |
| Fire | H, J, K, L |
| To fire an Offence spell | Press Fire with a direction selected |
| To cast an Effect spell | Press Fire with no direction selected |
| To activate a Floor Glyph | Stand on the Glyph and press Fire with no direction selected |
| To pause the game (inoperative during ritual combat) | Press P key. Press Fire to restart |
| To set auto-fire | Press W key. Press again to unset |
| During ritual combat | Press Left or Right to select a pair of letters and press Fire to rearrange the pair |

# RANARAMA

by Steve Turner

**48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus**
**ZX Spectrum 128 and ZX Spectrum+2**
**Amstrad CPC 464, CPC 664 and CPC 6128**
**Commodore 64 and 128**
**Atari 520ST and 1040ST**

Mervyn the sorcerer's apprentice is trapped in an evil dungeon after escaping from an invasion of warlocks. Life wouldn't be so bad if he hadn't inadvertently changed himself into a frog whilst concocting a potion to improve his looks. Help Mervyn seek out the evil warlocks and destroy their mis-shapen guardian hordes. Blast their looming weapon generators and defeat the warlocks themselves in ritual magic combat . . . and if you have enough strength after all that – who knows, you might succeed in turning him back into a human Mervyn – el Wimpo or Rambo? . . . Only if he gets the right potion!!!

The aim of the game is to start on the top level of the dungeon and to defeat each warlock that you encounter. Each warlock is guarded by groups of evil creatures. You earn extra points for destroying these creatures but they do not affect the main course of the game. Some of the rooms in the dungeon contain tomb-like weapon generators which create vicious weapons such as spinning knives. Destruction of the weapons earns you nothing but you can shoot the generators for extra points.

Some rooms also have mysterious symbols embedded in the floor. The symbols are called Floor Glyphs and are of four different types. One type is used to weave magic spells, another may be fired to destroy some or all your enemies in the room. The other two types are used to reveal a plan of the current level of the dungeon or to transport you to a new level.

When you defeat a warlock you should strive to capture the magic runes which he releases because you may then use them to conjure spells to make yourself stronger in attack and less vulnerable in defence. When you have cleared the top level of the dungeon you will be strong enough to proceed downwards to tackle the more aggressive warlocks and their guardian creatures which lurk below.

## LOADING INSTRUCTIONS

**Spectrum Cassette**

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus or ZX Spectrum 128 with cassette player, ZX Spectrum+2

You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector with the exception of your joystick interface (if any). When using a Sinclair Interface 2 or the ZX Spectrum+2 plug the appropriate joystick into port 1. Unless using a ZX Spectrum+2 connect a cassette player to the computer in the usual manner. ZX Spectrum+2 and 128 users should select 48K mode. Rewind the cassette if necessary, enter LOAD"" on the computer keyboard and press the ENTER key. Press the Play key on the cassette player. The game takes a few minutes to load.

**Amstrad Cassette**

Amstrad CPC 464
Amstrad CPC 664 or Amstrad CPC 6128 with cassette player and suitable leads

Amstrad CPC 664 and CPC 6128 users should connect a cassette player to the computer and enter |tape and press the ENTER key. Place the cassette in the player, rewind if necessary and press the CTRL and ENTER keys. Press the Play key on the cassette player and then any key on the computer keyboard. The game takes a few minutes to load.

**Amstrad Disc**

Amstad CPC 6128 or Amstrad CPC 664
Amstrad CPC 464 with disc drive

Amstrad CPC 464 users should connect a disc drive to the computer and enter |disc and press the ENTER key. Place the disc in the drive and enter run "disc and press the ENTER or RETURN key. The game takes a few seconds to load.

**Commodore Cassette**

Commodore 64 or Commodore 128 with suitable cassette player

You are advised to disconnect all hardware from you computer. Connect the cassette player to the computer, place the cassette in the player and rewind if necessary. Press the SHIFT and RUN/STOP keys on the computer keyboard and press the Play key on the cassette player. The game takes a few minutes to load.

**Commodore Disc**

Commodore 64 or Commodore 128 with disc drive

You are advised to disconnect all hardware from your computer.

Connect the disc drive to the computer and place the disc in the drive. Enter LOAD "*",8,1 and press the RETURN key. The game takes a few seconds to load.

**Atari ST Disc**
Atari 520 ST with disc drive or Atari 1040 ST

You are advised to disconnect all hardware from your computer except a disc drive. Place the disc in the drive and press the Reset button. The game takes a few seconds to load.

## CONTROLS

The game can be controlled by joystick only on the Commodore. However, you may use either the joystick or computer keyboard on all other machines. Make your selection by pressing the appropriate key or fire button when the control menu is displayed after the game has loaded.

| Joystick Controls | Keyboard Equivalent |
|---|---|
| Up | A, S, D, F, G |
| Down | Z, X, C, V |
| Left | B, N |
| Right | M |
| Fire | H, J, K, L |
| To fire an Offence spell | Press Fire with a direction selected |
| To cast an Effect spell | Press Fire with no direction selected |
| To activate a Floor Glyph | Stand on the Glyph and press Fire with no direction selected |
| To pause the game (inoperative during ritual combat) | Press P key. Press Fire to restart |
| To set auto-fire | Press W key. Press again to unset |
| During ritual combat | Press Left or Right to select a pair of letters and press Fire to rearrange the pair |

## PLAYING THE GAME

Mervyn the frog is transported to one of the rooms in the top level of the evil dungeon. Your aim is to explore each room in turn to track down the evil warlocks but you will probably also have to battle with the evil hordes which guard each warlock. In some rooms there are also squat, tomb-like weapon generators which are the source of spinning knives and other weapons. You can destroy the generators to score extra points.

Each room lights up as you enter it and the aerial viewpoint shows you the magic Floor Glyphs which you may use to help you in your quest. The Floor Glyphs are square markings on the floor and to use one you must be stationary on it before you press the fire button. They are explained in more detail below.

When you locate a warlock, leap on top of him and you will lock him in a ritual combat game. The letters of the word RANARAMA will be scrambled before your eyes and you must put them back in order before the time runs out. Press left or right to select a pair of highlighted letters and press Fire to reverse the order of the pair.

Having defeated a warlock his runes are scattered to the four corners of the room he inhabited. Collect as many of his runes as you can before they fade and die because you can use them to increase your power and resilience.

## FLOOR GLYPHS

To activate a Floor Glyph step on to it, stop and press Fire.

**Glyph of Seeing**
All the rooms and doors (including invisible doors) which you have explored so far are shown on a map together with your position. If you obtain the SEE Effects spell during the game the position of warlocks is shown in red.



**Glyph of Power**
A magic bolt of varying intensity is released killing some or all of your opponents in the room. This Glyph disappears after use.



**Glyph of Travel**
A side view of the dungeon appears and you may use Up or Down to travel to another level or press Fire to leave the Glyph. But be careful, you may not be able to return the way you came. Do not be tempted to explore lower levels before you have won sufficient runes and spells.



**Glyph of Sorcery**
This Glyph is the key to building your power and resilience. At least five screens of information may be accessed using Up or Down to scroll through the screens. The first screen shows the currently active levels of the four types of spell available and the runes which you have collected to date. Subsequent



screens give more details on each currently active spell and on spells which may be cast using the runes collected. For more details see the section headed ALL ABOUT SPELLS.

## ALL ABOUT SPELLS

### Spell Types and Levels

There are four types of spells – Power, Offence, Defence and Effect. You start the game with weak versions of each spell but as you collect runes by defeating warlocks you may cast stronger versions. You need more and more spells to build up your psychic powers so that you can safely tackle the stronger creatures which you encounter at lower levels of the dungeon.

You must be careful to maintain a balance between the different types of spells. A strong Offence spell for example will enable you to destroy the more aggressive creatures more quickly but it will also drain a weak Power spell rapidly so that you may die.

You start the game with Psychic, the second weakest Power spell, with a Mortal Power spell (the weakest Power spell) in reserve. If you do not succeed in boosting your power level by capturing energy crystals or by casting a stronger Power spell you will eventually fade and die and drop from the Psychic to the Mortal power level. If you fail a second time you lose the game and must start over.

You also start the game with the weakest Offence spell (Zap) so that you will have to fire and strike the stronger creatures or weapon generators several times before they are destroyed. Your Defence spell (Protect) is also weak so that you are poorly shielded from the attacks of others. Your initial Effects spell is called FIND and it enables you to locate invisible doors. If you suspect there is a door hidden in your current room stop, centre the joystick and press Fire. The FIND spell will then reveal any hidden doors.

### Casting New Spells

Find a Glyph of Sorcery, step on to it and press Fire. The first screen shows the currently active levels of the four types of spells. You may obtain more details on each spell by scrolling up or down to new screens.

If you progress well in the game by defeating warlocks and collecting the runes that they surrender then new spells of each type become available to you. These are shown on new screens and an audible tone informs you that you may cast the new spell in exchange for one or more of your runes. Press Fire to cast the new spell.

## ENERGY CRYSTALS



As you explore you will stumble across these crystals floating in their rooms. When they sense your life force they will close in on you, be absorbed and boost your power level.

## THE EVIL GUARDIAN HORDES



**Dwarf Warrior 1st Level Fighter**
Recruited from the Kuri, a tribe of dwarfs long corrupted by the nether forces. Not very intelligent, they lust for gold, drink and a good fight.

Score 100 points



**Fire Gollum 2nd Level Fighter**
But a pale shadow of a true fire elemental, these unfortunate creatures were the creation of the wise in their attempt to overthrow the Netherlords at the end of the great Dark Age. Hateful of their creators, the few that survive serve the Netherlords who cherish their abilities of constant light and warmth in the depths.

Score 200 points.



**Bisect 3rd Level Fighter**
A hideous creation of the Netherlords, spawned in the depths by mixing the life pattern of insects and man. Protected by their exoskeletons, they are formidable warriors.

Score 300 points.



**Guardian 4th Level Fighter**
Not a living creature, but an armoured shell animated by the dark arts of the Netherlords. Protected by magic, they can resist the magical attacks of lesser creatures.

Score 400 points.



**Death Serpent 5th Level Fighter**
Spawned from the heads of dead warriors, these snake like creatures are fast and deadly.

Score 500 points.

**Ghoul 6th Level Fighter**
Almost invisible, these undead creatures drain the energy of living things at a shuddering rate.
Score 600 points.



**Arachnae 7th Level Fighter**
An ancient race of man eating spiders, these creatures are found in the deeper levels. Frogs are a particular delicacy of theirs.
Score 700 points.



**Gargoyle 8th Level Fighter**
A magical creature created by dark forces, these are the epitome of evil. Most deadly of the creatures lurking in the depths, they are fast and cunning.
Score 800 points.



## WARLOCKS

**Wizard Levels 1 to 4**
These cowardly leaders of the undead will only volunteer for ritual combat if you are of a lesser status than they are. If they run from you they are weak. Equipped with various missile spells and attack spells and resistent to missile attack, warlocks are best defeated by ritual combat.
Score 500 to 4000 points.



**Necromancer Levels 5 to 8**
Powerful in attack, defence and magical combat, these towering Netherlords possess powerful runes which are your key to ultimate success. Do not tackle them without a high Defence spell and power level of 4 or better.
Score 4500 to 8000 points.



## MAGICAL WEAPONS

Weapons are mostly impervious to your attack and their destruction wins you no points but you may prevent their creation and earn 500 points by destroying their tomb-like generators.

**Munching Mouth**
To avoid its rapid strikes you must run from the room or hide.



**Spinning Knives**
Slow as individuals they attack in large numbers if you do not destroy their generators.



**Orbiter**
Four glistening steel balls rotating round a pulsing ball of energy, an orbiter is slow enough to shoot.



**Energy Ball**
A spinning ball of pure energy renowned for its bodyline tactics.



**CREDITS**
Designed and programmed by Steve Turner. Published by Hewson Consultants Ltd.


Commodore conversion by Gary Foreman



Our policy is one of constant improvement. Therefore, we reserve the right to modify any product without notice.

Hewson Consultants Ltd
Hewson House
56B Milton Trading Estate
Milton
Abingdon
Oxon
OX14 4RX

MADE IN GREAT BRITAIN

# RANARAMA

von Steve Turner

**48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus,
ZX Spectrum 128 und ZX Spectrum+2
Schneider CPC 464, CPC 664 und CPC 6128
Commodore 64 und 128
Atari 520ST und 1040ST**

Sie übernehmen die Rolle von Mervyn, dem Zauberlehrling, der sich beim Hantieren mit den magischen Getränken seines Meisters versehentlich in einen Frosch verwanelt hat und nunmehr in einem Verlies festsitzt. Es muß ihm gelingen, an die bösen Zauberer heranzukommen, ihren mißgestalteten Leibwächtern den Garaus zu machen, die Maschinen zur Waffenproduktion in die Luft zu jagen und die Hexenmeister selbst in rituellen, magischen Gefechten unschädlich zu machen.

Ziel des Abenteuers ist es, angefangen vom obersten Stockwerk des Verlieses, alle Hexenmeister, die Ihnen über den Weg laufen, zu besiegen. Jeder von ihnen ist von einer Horde von dämonischen Geschöpfen umgeben, deren Vernichtung zwar Extrapunkte einbringt, jedoch den Spielverlauf nicht weiter beeinflußt. In einigen der Verlieskammern werden Sie auf grabsteinähnliche Apparate stoßen, die grausame Waffen produzieren, z.B. rotierende Messer. Die Zerstörung der Waffen wird nicht belohnt, wohl aber die Vernichtung des Apparats.

Eingeritzt im Boden mancher Kammern sind mysteriöse Symbole, sog. Terraglyphen, bei denen vier Arten unterschieden werden. So dient der eine Glyph zum Aufsagen von Zaubersprüchen, der andere zum Vernichten einiger oder aller Feinde in einem Zimmer, während die beiden letzten verwendet werden können, um Einblick in eine Orientierungskarte des aktuellen Stockwerks zu erhalten bzw. für einen Schnelltransport auf den nächsten Level.

Besiegte Hexenmeister geben mit ihrem letzten Atemzug magische Runen aus, die Sie unbedingt erhaschen müssen, da Sie mit ihrer Hilfe einen Zauber heraufbeschwören können, der Ihre Angriffskraft stärkt und Sie Feinden gegenüber weniger verletzbar macht. Wenn Sie das oberste Stockwerk erfolgreich hinter sich gebracht haben, werden Sie über ausreichend Kräfte verfügen, um weiter hinuterzusteigen in die tieferen Gefilde, wo noch garstigere Magier mit ihrer widernatürlichen, monströsen Gefolgschaft auf Sie warten.

## LADEANLEITUNG

**Spectrum Kassette**

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus oder ZX Spectrum 128 mit Kassettenrekorder, ZX Spectrum+2

Es empfiehlt sich, alle Hardware (Geräte, Zusatzeinrichtungen) von der Anschlußleiste an der Rückwand des Computers zu entfernen, mit Ausnahme der Joystick-Schnittstelle (wenn vorhanden). Bei Verwendung eines Sinclair Interface 2 oder des ZX Spectrum+2 ist der Anschlußport Nr. 2 zu benutzen. Den Kassettenrekorder in der üblichen Weise an der Computer anschließen – es sei denn, Sie verwenden einen ZX Spectrum+2. Besitzer eines ZX Spectrum+2 order eines 128 schalten auf den 48K Modus um. Bitte spulen Sie die Kassette gegebenenfalls an den Anfang zurück, geben Sie den Befehl LOAD"" über die Tastatur ein, drücken Sie die ENTER-Taste auf dem Computer und dann die PLAY-Taste des Kassettengeräts. Dies startet den Ladevorgang, der ein paar Minuten in Anspruch nimmt.

**Schneider Kassette**

Schneider CPC 464

Schneider CPC 664 oder Schneider CPC 6128 mit Kassettengerät und den entsprechenden Kabeln

Wenn Sie einen Schneider CPC 664 oder CPC 6128 benutzen, schließen Sie das Kassettengerät an den Computer an und schreiben dann den Befehl |tape, gefolgt von ENTER. Legen Sie jetzt die Kassette ein und spulen Sie das Band wenn nötig an den Anfang zurück. Drücken Sie dann gleichzeitig die Tasten CTRL und ENTER. Danach die PLAY-Taste des Kassettengeräts drücken, gefolgt von einer beliebigen Taste auf der Computertastatur. Das Laden des Spiels dauert ein paar Minuten.

**Schneider Diskette**

Schneider CPC 6128 und Schneider CPC 664

Schneider CPC 464 mit Diskettenlaufwerk

Wenn Sie einen Schneider CPC 464 benutzen, schließen Sie das Diskettenlaufwerk an, geben den Befehl |disc ein und drücken ENTER. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk und schreiben Sie: run "disc – wieder gefolgt von ENTER (oder RETURN). Der Ladevorgang dauert einige Sekunden.

**Commodore Kassette**

Commodore 64 oder Commodore 128 mit einem geeigneten Kassettengerät

Es empfiehlt sich, alle etwaigen angeschlossenen Hardware-Geräte von Ihrem Computer zu entfernen. Schließen Sie dann das Kassettengerät an, legen Sie die Kassette ein und spulen Sie das

Band gegebenenfalls zurück. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP auf der Computertastatur und die PLAY-Taste des Kassettengeräts. Der Ladevorgang dauert einige Minuten.

**Commodore Diskette**

Commodore 64 oder Commodore 128 mit Diskettenlaufwerk

Es empfiehlt sich, alle etwaigen angeschlossenen Hardware-Geräte vom Computer zu entfernen. Schließen Sie dann das Laufwerk an und legen Sie die Diskette ein. Schreiben Sie den Befehl LOAD "*",8,1 und drücken Sie die RETURN-Taste. Der Ladevorgang nimmt nur einige Sekunden in Anspruch.

**Atari ST Diskette**

Atari 520 ST mit Diskettenlaufwerk oder Atari 1040 ST

Bitte entfernen Sie alle angeschlossenen Geräte von Ihrem Computer, mit Ausnahme des Diskettenlaufwerks. Legen Sie die Diskette ein und drücken Sie den RESET-Knopf. Der Ladevorgang dauert nur wenige Sekunden.

## BEDIENUNG

Das Spiel kann auf Wunsch über die Computertastatur oder über einen Joystick bedient werden. Diese Einstellung ist im Steuer-Menü (CONTROL-MENU) durch Drücken der entsprechenden Taste bzw. des Feuerknopfs vorzunehmen.

| **Bedienung über Joystick** | **Bedienung über die Tastatur** |
| --- | --- |
| Auf | A, S, D, F, G |
| Ab | Z, X, C, V |
| Links | B, N |
| Rechts | M |
| Feuer | H, J, K, L |
| Zum Abfeuern eines Angriffs-Zauberspruchs | Richtung wählen und FEUER drücken |
| Zum Abfeuern eines Wirkungs-Zauberspruchs | Ohne Richtung FEUER drücken |
| Aktivieren eines Terraglyphen | Auf dem Glyphen stehen und FEUER drücken |
| Spielpause einlegen | P-Taste drücken. Zum Weiterfahren FEUER drücken (während eines rituellen Kampfs nicht aktivierbar) |
| Autom.-Feuer einstellen | W-Taste drücken. Erneutes Drücken schaltet die Funktion aus. |
| Während eines rituellen Kampfs | Zum Auswählen eines Buchstabenpaars links oder rechts drücken und mit FEUER umstellen. |

## DAS SPIELGESCHEHEN

Mervyn, der Frosch, wird in eines der Zimmer im obersten Stockwerk des schrecklichen Verlieses transportiert. Ihre Aufgabe ist es, der Reihe nach alle Räumlichkeiten zu erkunden, und die bösen Hexenmeister aufzuspüren. Allerdings stehen Ihnen hierbei auch einige Scharmützel mit den dämonischen Wachtposten bevor. In manchen Räumen werden Sie auf blockförmige, grabsteinähnliche Waffen-Apparate stoßen, die gefährliche rotierende Messer und andere Waffen produzieren. Die Zerstörung dieser Maschinerien bringt Ihnen Extrapunkte ein.

Beim Betreten eines Zimmers wird dieses erleuchtet, und aus der Vogelperspektive erkennen Sie die magischen Terraglyphen, die Sie zu Ihrem Vorteil anwenden können. Zur Aktivierung dieser auf dem Boden eingeritzten Symbole müssen Sie sich darauf stellen und dann den Feuerknopf drücken. Eine genauere Beschreibung dazu finden Sie etwas weiter unten.

Wenn Sie einen Hexenmeister gesichtet haben, müssen Sie sich auf ihn stürzen und ihn in einen rituellen Kampf verwickeln. Dabei flattern die Buchstaben des Worts RANARAMA vor Ihren Augen, welche Sie schnell in die richtige Reihenfolge bringen müssen, bevor die Zeit abläuft. Drücken Sie Links oder Rechts zur Auswahl eines Paars der erleuchteten Buchstaben und stellen Sie die Buchstaben mit dem Feuerknopf um.

Wenn ein Hexenmeister das Zeitliche segnet, entschwinden seine Runen in den vier Ecken des Zimmers, das seine Behausung war. Sammeln Sie möglichst viele davon ein, bevor sie unleserlich und unwirksam werden, denn sie geben Ihnen zusätzliche Kraft und Widerstandsfähigkeit.

## DIE TERRAGLYPHEN

Zum Aktivieren eines Terraglyphen: Darauf treten, stillstehen und FEUER drücken.

**Der Glyph des Sehens**

Alle Räume und Türen (einschließlich der unsichtbaren Türen), die Sie bisher erforscht haben, werden auf einer Karte angezeigt, zusammen mit Ihrer momentanen Position. Falls Sie im Verlauf des Spiels auch den Wirkungszauberspruch SEHEN (SEE) an sich genommen haben, erkennen Sie die Standorte der Hexenmeister in Rot.



**Glyph der Kraft**
Ein magischer Blitz entlädt sich, der je nach Intensität einige oder alle der Feinde erschlägt, die sich mit Ihnen im gleichen Zimmer befinden. Der Glyph verschwindet nach dem Einsatz.



**Glyph der Bewegung**
Eine seitliche Ansicht des Verlieses wird sichtbar. Mit den Bewegungen Auf oder Ab können Sie ein anderes Stockwerk ansteuern bzw. mit dem Feuerknopf den Glyphen verlassen. Ein Wort der Warnung: Man kann nicht immer den Weg zurück, den man gekommen ist. Lassen Sie sich nicht in die tieferen Gefilde des Verlieses locken, ehe Sie über ausreichend Runen und Zaubersprüche verfügen.



**Glyph der Magie**
Dieser Glyph bildet den Schlüssel Ihrer Kraft und Widerstandsfähigkeit. Es können wenigstens fünf Bildschirmseiten mit Informationen eingesehen werden: Zum Hoch- und Abwärtsrollen verwenden Sie bitte die Auf- und Ab-Tasten (bzw. den Joystick). Die erste Seite zeigt die momentan aktiven Ebenen der vier Arten von Zauberspruch sowie die Runen, die Sie bisher eingesammelt haben. Die nachfolgenden Seiten enthalten weitere Einzelheiten zu jedem aktiven Zauberspruch und zu den Zauberformeln, die mit den eingesammelten Runen angewendet werden können. Tiefer in die Geheimnisse der Zaubersprüche eingeweiht werden Sie im Abschnitt "Alles über Zaubersprüche".



## ALLES ÜBER ZAUBERSPRÜCHE

**Arten und Ebenen der Zaubersprüche**
Man unterscheidet vier Arten von Zaubersprüchen: Kraft, Angriff, Verteidigung und Wirkung. Die Zaubersprüche, die Sie zu Beginn des Abenteuers mit auf den Weg bekommen, sind die schwächsten Versionen, doch diese werden zunehmend stärker, in dem Maße, wie Sie die Hexenmeister besiegen und ihrer Runen habhaft werden. Je weiter Sie in das unterirdische Reich eindringen, desto mehr psychische Kräfte brauchen Sie, um eine Chance gegen die Monster zu haben, die die niedrigeren Gewölbe bevölkern.

Achten Sie stets darauf, ein Gleichgewicht zwischen den unterschiedlichen Arten von Zaubersprüchen zu wahren. Ein starker Angriffs-Zauberspruch ist beispielweise sehr effektiv für die schnelle Vernichtung der aggressiveren Kreaturen, bewirkt jedoch gleichzeitig auch ein "Entladen" eines schwächeren Kraft-Zauberspruchs, was zur Folge haben kann, daß Sie allmählich dahinsiechen und schließlich der völligen Erschöpfung erliegen.

Zu Beginn des Spiels sind Sie mit dem "psychischen" Zauberspruch, dem zweitschwächsten aus der Kraft-Serie ausgerüstet und haben den Tödlichen Kraft-Spruch (den schwächsten) als Reserve. Sollte es Ihnen nicht gelingen, Ihren Kräftevorrat durch Einsammeln von Energiekristallen oder durch Inbesitznahme eines stärkeren Kraftspruchs zu erhöhen, werden Sie zusehends schwächer und schwächer und sinken von der psychischen auf die tödliche Kraftebene ab. Wenn Ihnen dieses Mißgeschick ein zweites Mal passiert, gilt das Spiel als verloren, und Sie müssen vorn anfangen.

Auch bei den Angriffs-Zaubersprüchen können Sie zu Beginn des Abenteuers bloß auf den schwächsten (den sog. ZAP) zurückgreifen. Das bedeutet, daß die stärkeren Kreaturen und die Waffenapparate mehrmals angeschossen werden müssen, bevor sich die gewünschte Wirkung einstellt. Da auch Ihre Verteidigungs-Formel von der wenig effektiven Art ist (Protect=Schutz), sind Sie gegen feindliche Angriffe nur minimal gewappnet. Der anfängliche Wirkungs-Zauberspruch heißt "FIND" (Finden) und ermöglicht die Identifikation von unsichtbaren Türen. Wenn Sie den Verdacht haben, daß sich im Zimmer, in dem Sie sich befinden, eine unsichtbare Tür befindet, halten Sie an, bewegen Sie den Joystick in die Mittelstellung und drücken Sie FEUER. Die FIND-Zauberformel offenbart Ihnen dann etwaige versteckte Türen.

**Neue Zauberformeln**

Lokalisieren Sie einen Glyph der Magie, stellen Sie sich drauf und drücken Sie FEUER. Der erste Bildschirm zeigt die momentan aktiven Stufen der vier Zauberformel-Arten. Weitere Einzelheiten erfahren Sie durch Auf- oder Abwärtsrollen des Bildschirms.

Wenn Sie tiefer und tiefer in die Abgründe steigen und dabei fleißig Hexenmeister umbringen und deren Runen an sich nehmen, werden Ihnen immer mehr Zauberformeln zugänglich. Diese werden auf roten Bildschirmen angezeigt, und ein akustisches Signal bedeutet, daß Sie nunmehr den neuen Zauberspruch im Austausch gegan eine oder mehrere Ihrer Runen verwenden können. Um dies zu tun, drücken Sie den Feuerknopf.

## DIE ENERGIE-KRISTALLE



Auf Ihrem Weg werden Sie irgenwann auch Bekanntschaft mit diesen schwebenden Kristallen machen. Diese Gebilde werden von Ihrer Lebenskraft buchstäblich angezogen und vollkommen absorbiert, was zu einer frappanten Erhöhung Ihrer Kräfte führt.

## DIE BÖSEN LEIBWÄCHER



**Kampfzwerg Kämper der 1. Stufe**
Rekrutiert aus dem Stamm der Kuri, einer Zwergbevölkerung, die längst von den Mächten der Unterwelt korrumpiert worden ist. Von beschränktem geistigem Horizont, goldgierig, trunksüchtig und für jeden Kampf zu haben.
100 Punkte



**Feuer-Gollum Kämpfer der 2. Stufe**
Bloß ein Abklatsch eines wahrhaften Feuerelements, sind diese erbärmlichen Geschöpfe eine Kreation der Weisen, welche am Ende des Großen Dunklen Zeitalters einen kläglichen Versuch unternahmen, die Dämonen der Unterwelt zu stürzen. Von tiefem Haß gegen ihre Schöpfer erfüllt, dienen die wenigen Überlebenden nunmehr den Herrschern der Unterwelt, die ihre Fähigkeit zur Konservierung von Licht und Wärme in den Tiefen des Erdreiches nicht mehr missen möchten.
200 Punkte



**Bisekt Kämpfer der 3. Stufe**
Ein garstiges Wesen, eine Schöpfung der Unterwelt und ausgebrütet in den unergründlichsten Tiefen, eine Zwittermischung aus den Genen von Insekt und Mensch. Geschützt durch ihre panzerartigen Exoskelette, ist dies eine berühmt-berüchtigte Kämpfergattung.
300 Punkte



**Wächter Kämpfer der 4. Stufe**
Kein Wesen aus Fleisch und Blut, sondern eine Rüstung, deren Bewegungsabläufe durch die dunklen Künste der Unterwelt gesteuert werden. Dank Zauberkraft gegen die magischen Angriffe niedrigerer Wesen gefeit.
400 Punkte

**Todesschlange Kämpfer der 5. Stufe**
Diese schlangerartigen Wesen sind schnell und absolut tödlich. Sie entspringen den Köpfen toter Kämpfer.
500 Punkte



**Ghul Kämpfer der 6. Stufe**
Diese untoten, fast unsichtbaren Parasiten haben die hässliche Gewohnheit, ihren Opfern mit wahnwitziger Geschwindigkeit alle Energien aus dem Leib zu saugen.
600 Punkte



**Arachnae Kämpfer der 7. Stufe**
Eine uralte Gattung menschenfressender Spinnen, deren ökologisches Revier in den unteren Regionen liegt. Als Feinschmecker wissen sie Froschschenkel ganz besonders zu schätzen!
700 Punkte



**Wasserspeier Kämpfer der 8. Stufe**
Eine magische Kreatur, der Phantasie der dunkelsten Mächte entsprungen. Inbegriff alles Bösen. Sie sind die gefährlichsten der Wesen, die in der Tiefe hausen, und außerdem tückisch und schnell wie der Blitz.
800 Punkte



## HEXENMEISTER

**Zauberer Ebenen 1 bis 4**
Feige wie sie sind, stellen sich diese magischen Anführer der Untoten nur dann einem rituellen Kampf, wenn sie sicher sind, daß der Gegner von einem untergeordneten Rang ist. Wenn einer das Weite sucht, können Sie Gift drauf nehmen, daß er ein Schwächling ist. Zauberer verfügen über verschiedene Hokuspokus-Formeln, die ihren Fingerspitzen blitzähnliche Geschosse entlocken; sie selbst sind "kugelsicher". Außerdem haben sie Angriffs-Zaubersprüche und sind daher am ehesten im rituellen Kampf zu bezwingen.
500 bis 4000 Punkte



**Geisterbeschwörer Ebenen 5 bis 8**
Mächtig im Angriff, in der Verteidigung und im rituellen Kampf, und in Besitz der leistungsfähigen Runen, die das Geheimnis zu Ihrem Erfolg bergen. Fordern Sie niemals einen Geisterbeschwörer zum Duell, wenn Sie nicht einen hochgradigen Verteidigungs-Zauberspruch und ein Kräfteniveau von 4 oder höher beisammen haben.
4500 bis 8000 Punkte



## MAGISCHE WAFFEN

Die verschiedenen Waffen sind meist völlig unempfindlich gegen Angriffe und ihre Zerstörung bringt Ihnen auch nichts ein. Hingegen können Sie die weitere Produktion verhindern und sich 500 Punkte hinzuverdienen, indem Sie die Apparate vernichten.

**Das schmatzende Maul**
Um seinem unersättlichen Biß zu entgehen, müssen Sie schnellstens die Flucht ergreifen oder sich irgendwo verstecken.



**Rotierende Messer**
Solange sie einzeln auftreten, sind sie langsam. Sie greifen jedoch meist in großen Mengen an und sind in dieser Form äußerst gefährlich. Versuchen Sie unbedingt, die Apparate zu vernichten denen sie entstammen.



**"Planetarium"**
Vier funkelnde Stahlkugeln, die in einer Umlaufbahn um einen pulsierenden Energieball rotieren. Dieses Planetensystem bewegt sich so langsam, daß man es abschießen kann.



**Energieball**
Ein rotierender Ball aus reiner Energie, bekannt für seine körpernahe Taktik.



**MITWIRKENDE**

Konzipiert und programmiert von Steve Turner. Herausgegeben von Hewson Consultants Ltd.

Übersetzung: Alpha. I. Weiss.



Wir verfolgen eine Strategie kontinuierlicher Verbesserung unserer Produkte und behalten uns daher das Recht auf Änderungen ohne Bekanntgabe vor.

Hewson Consultants Ltd
Hewson House
56B Milton Trading Estate
Milton
Abingdon
Oxon
OX14 4RX

MADE IN GREAT BRITAIN